

METAL SLUG 1ST MISSION™

SNK CORPORATION

SNK BLDG., ENOKI-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564-0053, JAPAN

©SNK1999

NEOP0021

REPRODUCTION
PROHIBITED

NEOGEO POCKET are trademarks of SNK CORPORATION.

SNK



METAL SLUG 1ST MISSION™

NEOGEO POCKET software cartridge

★Supported by NEOGEO POCKET and NEOGEO POCKET COLOR.

Supported by NGP COLOR

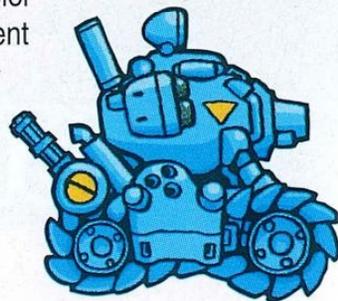
SALUTATIONS

Nous vous remercions d'avoir acheté cette cartouche de logiciel NEOGEO POCKET. Avant d'utiliser ce logiciel, veuillez lire attentivement le présent mode d'emploi et apprendre correctement à utiliser ce jeu afin de profiter au mieux des possibilités du jeu. Veuillez conserver soigneusement ce mode d'emploi.

SOMMAIRE

REGLES DE BASE POUR LA PREMIERE MISSION—	3
NOM ET FONCTION DES COMPOSANTS DE L'UNITE PRINCIPALE —————	4
ECRAN DE JEU —————	4
LE JEU —————	5
PRESENTATION DES PERSONNAGES —	7
LES ACTIONS DU JEU —————	8
ELEMENTS —————	10

*Toutes les informations et toutes les images d'écran contenues dans le présent mode d'emploi ont été rassemblées pendant le développement du produit. Veuillez bien noter que certains changements ont été apportés à l'apparence et aux spécifications afin d'améliorer le produit.



2

REGLES DE BASE POUR LA PREMIERE MISSION

- Lorsque la jauge LIFE est épuisée par les coups reçus de l'ennemi, etc., le jeu prend fin. Lorsque votre puissance vitale commence à baisser, cherchez des éléments et saisissez-les pour continuer à lutter.
- Même lorsque le METAL SLUG et le SLUG FLYER sont détruits, votre personnage reste en vie et le jeu continue vers un autre stade. Alors, n'abandonnez pas!
- Certaines armes (autres que les armes de départ) sont limitées en munitions. Saisissez des éléments de clip d'armes à feu pour vous réapprovisionner en balles. Notez bien aussi que l'utilisation correcte des armes en fonction des conditions de la bataille permet de faire disparaître les écrans le plus rapidement possible.
- Le rang de votre personnage s'élèvera sur la base du nombre des différents éléments que vous pouvez saisir pendant les stades du jeu. (Si le rang de votre personnage s'élève, la valeur supérieure de la jauge LIFE s'élève aussi.)

3



NOM ET FONCTION DES COMPOSANTS DE L'UNITE PRINCIPALE



Bouton A: Utilisé pour les actions telles que l'attaque d'ennemis, etc.

Bouton B: Utilisé pour les actions telles que le saut, etc.

Bouton OPTION (Pression brève): Pour passer des armes de type fusil à des grenades, (canons, etc.).

Bouton OPTION (Maintenu enfoncé): Utilisé pour interrompre momentanément le jeu.

Joystick: Utilisé pour déplacer les personnages du jeu, etc.

ECRAN DE JEU



Jauge LIFE....Lorsque cette jauge arrive à épuisement, votre personnage devient inutilisable.

Arme....Indique l'arme actuellement utilisée.

Indication des munitions....Indique les munitions restantes pour l'arme actuellement utilisée.

4

LE JEU

■ Les éléments suivants apparaissent sur l'écran du menu de titre. Sélectionnez ceux-ci à l'aide du joystick et pressez le bouton A pour confirmer les sélections.



[START] Pour commencer à jouer.

[CONTINUE] Pour reprendre le jeu à partir du stade où les données ont été sauvegardées précédemment.

[SET UP] Permet de changer les différents réglages du jeu.

■ Sélectionnez [SET UP] puis pressez le bouton A pour appeler les éléments suivants. Vous pouvez sélectionner un élément à l'aide du joystick $\uparrow \downarrow$ et changer l'élément à l'aide du joystick $\leftarrow \rightarrow$.



[LEVEL] Permet de régler les différents niveaux de difficulté du jeu.

[KEY SET] Permet de changer les réglages des boutons.

[RETRY] Pour régler le nombre de fois que vous pouvez continuer à jouer.

[MUSIC] Permet d'effectuer la lecture de la musique de la bande sonore du jeu, etc.

[EXIT] Pour appeler l'écran du menu de titre.

5

LE JEU

■ Lorsque la puissance de la jauge LIFE du joueur est épuisée, le jeu prend fin et vous pouvez sélectionner parmi les éléments suivants. Sélectionnez les éléments à l'aide du joystick et pressez le bouton A pour confirmer les sélections.

[RETRY] Pour reprendre le jeu à partir du stade où le jeu précédent s'est terminé.

[SAVE] Après que les stades disparus ont été sauvegardés, l'écran du menu de titre apparaît.

[END] Le jeu prend fin sans que les données soient sauvegardées, puis le menu de titre apparaît.



 6

PRESENTATION DES PERSONNAGES

Personnage du joueur

Vous êtes une recrue qui vous êtes porté volontaire pour prendre part à cette mission en tant que membre de l'Escadron des forces spéciales d'élite, les Faucons pélerins. Serez-vous en mesure de bien évoluer sur ce champ de bataille brutal et de répondre à ce qu'on attend de vous? ...



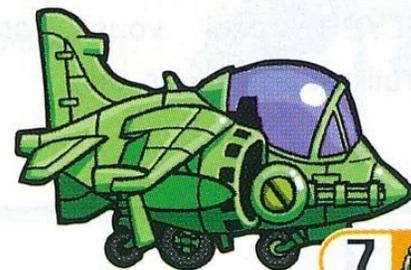
METAL SLUG



Tank multi-fonctions doté d'une mobilité remarquable et d'un corps compact qui lui permettent de réaliser des actions inimaginables avec des tanks conventionnels, telles que s'accroupir, bondir et sautiller.

SLUG FLYER

Un avion VTOL (Décollage et atterrissage verticaux) de haute technologie à la puissance de feu et à la manoeuvrabilité supérieures. Dans les batailles aériennes, c'est tout à fait l'engin qu'il vous faut.



7 

LES ACTIONS DU JEU



Attaque des ennemis: **Bouton A**

Pressez le bouton A pour attaquer vos ennemis au fusil. (Au corps à corps, un couteau est utilisé.)

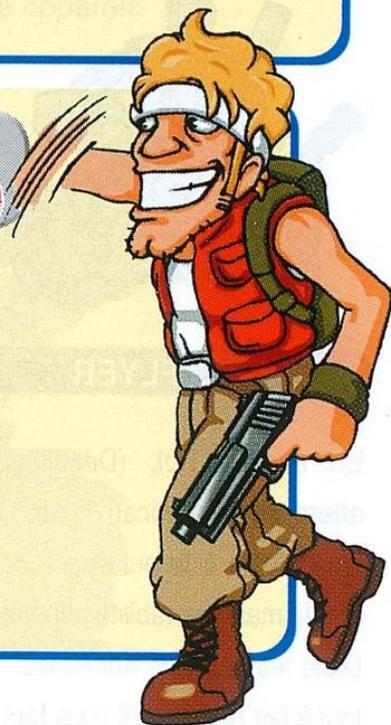
Avec METAL SLUG, attaquez à la mitrailleuse, ou tirez au canon vulcain avec le SLUG FLYER.

Le fusil, la mitrailleuse et le canon vulcain ont une provision limitée de munitions.

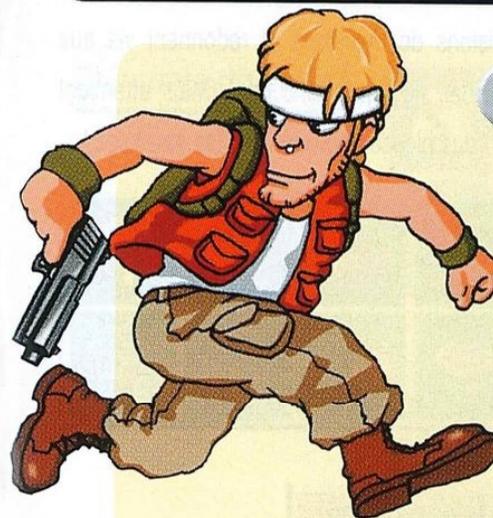
Changement d'armes

: **Bouton OPTION (Pression brève)**

Lorsque vous utilisez les grenades, pressez brièvement le bouton OPTION. Dans les cas du METAL SLUG et du SLUG FLYER, ceci vous permet d'utiliser les canons, etc.



LES ACTIONS DU JEU

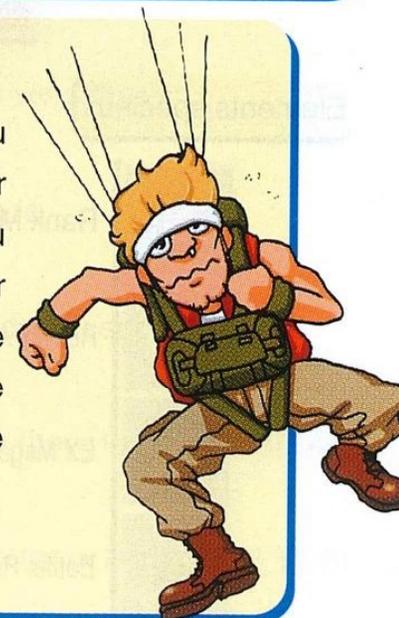


JUMP: **Bouton B**

Soldat, le champ de bataille n'est pas qu'un champ tout plat! Vous devez sauter pour éviter différents dangers. Après avoir sauté, si un ennemi se tient à l'endroit où vous allez atterrir, continuez à presser le bouton B et écrasez-le dans le sol.

OUVRIR LE PARACHUTE: **Bouton B**

Si le SLUG FLYER est abattu pendant la bataille, éjectez-vous pour chuter en lieu sûr à l'aide du parachute. Lorsque le compteur affiché pendant que l'avion tombe atteint "0", poussez le bouton B; le parachute s'ouvrira alors une seule fois.



ELEMENTS

Différents éléments qui reconstituent les provisions de munitions et redonnent vie aux personnages apparaissent à chaque stade. Ne les négligez donc pas! (Mais attention! Parmi eux il y a aussi des éléments qui peuvent vous blesser lorsque vous les saisissez.)

Eléments d'augmentation d'énergie



Eléments de dégâts



Eléments spéciaux



Rank Medals: Elève le rang de votre personnage.

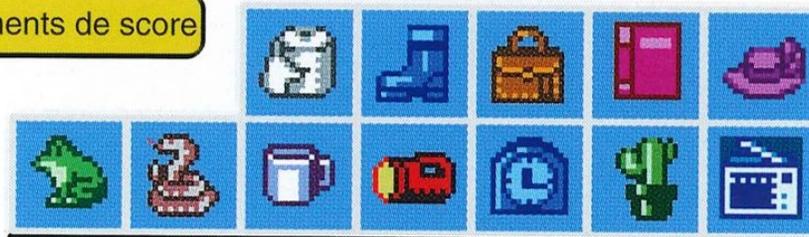
RETRY A: Augmente d'une unité le nombre de continuations.

EX Magazine: Augmente les munitions des armes.

Bottle: Rend votre personnage momentanément invincible!

ELEMENTS

Eléments de score



Eléments d'armes



Mitraillette

Fusil

Lance-roquettes

Grenade

Coup de feu spécial

Canon (pour le METAL SLUG)

Missile (pour le SLUG FLYER)